

SPIS TREŚCI

INSTALACJA

Abyś mógł zagrać we FlatOut™ 2, musisz najpierw zainstalować grę. Upewnij się, że masz co najmniej 3,5 GB wolnego miejsca na dysku, na którym chcesz ją zainstalować.

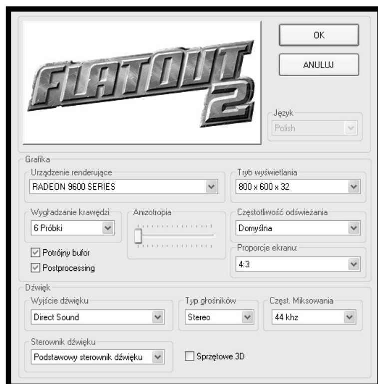
1. Włóż płytę z FlatOut™ 2 do napędu DVD. Po kilku sekundach powinno pojawić się menu FlatOut™ 2. Jeśli menu nie pojawi się, przejdź do punktu 2. W przeciwnym wypadku - do punktu 3.
2. Dwukrotnie kliknij znajdującą się na pulpicie ikonę „Mój komputer". Dwukrotnie kliknij ikonę napędu DVD (zazwyczaj będzie to napęd D), a następnie dwukrotnie kliknij plik „Launch.exe".
3. Kliknij „Instaluj grę" i postępuj zgodnie z instrukcjami, które zostaną wyświetlone na ekranie aż do zakończenia procesu instalacji.

KONFIGURACJA

Program konfiguracyjny umożliwia ci zmianę ustawień gry celem optymalizacji jej działania. Dostępne są następujące opcje:

VIDEO

Urządzenie renderujące: Jeśli w twoim komputerze zainstalowana jest więcej niż jedna karta graficzna, w tym menu możesz wybrać tę, której będziesz chciał używać.
Tryb wyświetlania: Tu możesz wybrać rozdzielczość (np. 1024x768) i głębię kolorów (np. x32).
Anizotropia: Tu możesz ustawić poziom anizotropii, wpływającej na jakość tekstur w grze.
Wygładzanie krawędzi: Tu możesz ustawić poziom antyaliasingu, wpływający na dokładność odwzorowania pojawiających się w grze obiektów.
Częstotliwość odświeżania: Tu możesz ustawić częstotliwość, z jaką odświeżany będzie obraz podczas rozgrywki.
Potrójny bufor: Włącz potrójne buforowanie, które zwiększy płynność rozgrywki pod warunkiem, że masz dość pamięci na karcie graficznej.
Postprocessing: Zaznacz tę opcję, by uruchomić rozmywanie poruszających się obiektów i dodatkowe efekty świetlne.



AUDIO

Wyjście dźwięku: Tu możesz wybrać urządzenie, które ma odtwarzać dźwięk.
Typ głośników: Tu możesz wybrać rodzaj głośników, który najlepiej odzwierciedla twój układ głośników.
Częst. Miksowania: Tu możesz ustawić jakość dźwięku.
Sterownik dźwięku: Tu możesz wybrać sterownik dźwięku, który ma być używany.
Sprzętowe 3D: Włącz lub wyłącz sprzętowy dźwięk 3D, w zależności od tego, czy twoja karta obsługuje taką opcję.

Wskazówka: W przypadku większości ustawień ich włączenie lub zwiększenie bardziej obciąży twój procesor, pamięć RAM i kartę graficzną. Jeśli będziesz miał problemy z płynnością gry, spróbuj zmniejszyć ustawienia i znaleźć optymalne parametry dla twojego komputera.

FABRYCZNE USTAWIENIA STEROWANIA

Wszystkie menu w grze FlatOut™ 2 obsługuje się w ten sam sposób. Używaj kursorów, by przełączać pomiędzy opcjami i naciskaj Enter, by uruchomić wybraną opcję. Naciskaj klawisz Esc, by cofnąć się do poprzedniego ekranu menu. Używaj kursorów, by przeglądać możliwe ustawienia bądź przesuwać suwaki.

Klawisz	W menu	W grze
Strzałka w lewo/prawo	Nawigacja w menu	W lewo/W prawo/Dociśnięcie*
Enter	Uruchom opcję	–
Strzałka w górę	–	Przyspieszanie
Strzałka w dół	–	Hamulec (przytrzymanie – jazda do tyłu)
Spacja	–	Hamulec ręczny
R	–	Ponowne ustawienie samochodu (RESET)
Ctrl	–	Dopalacz FlatOut Nitro/Wystrzelenie kierowcy*
Page Down	–	Spojrzenie do tyłu
L	–	Lista graczy
Esc	Poprzedni ekran	Pauza/Menu pauzy
C	–	Zmiana kamery

* Dotyczy wyłącznie mini–gier „Rag Doll”

Ustawienia sterowania mogą być zmieniane w menu sterowania. Tam można również wybrać i skonfigurować ustawienia kontrolera.

ROZGRYWKA I EKRAN GRY



PASEK USZKODZEŃ NAJBLIŻSZEGO WOZU

Ten pasek opisuje stan najbliższego samochodu. Jest on wyświetlany w dolnym lewym rogu ekranu. Jeśli w pewnym promieniu nie ma żadnego innego samochodu, pasek nie jest wyświetlany.

LISTA POZYCJI ZAWODNIKÓW

Możesz ustawić opcje gry tak, by lista wszystkich zawodników była cały czas wyświetlana na ekranie. Fabrycznie ta opcja jest wyłączona. Lista jest aktualizowana na bieżąco i pokazuje również samochody, które zostały strącone z trasy (uszkodzenia). Listę można wyświetlić lub ukryć przy pomocy klawisza L.

NITRO

Są trzy metody zdobywania nitro: zderzenia z samochodami przeciwników, wybijanie się ze skoczni i zderzenia z obiektami. Nitro dostaje się jednak wyłącznie za pierwsze zderzenie z jakimś obiektem (jeśli inny samochód zderzy się z czymś przed tobą, nie uzyskasz nitro za zderzenie z tym obiektem). Dostajesz nitro również wtedy, gdy twój kierowca wyleci przez przednią szybę! Licznik nitro pokazuje, jak długo możesz je jeszcze wykorzystywać. Aby użyć nitro, wciśnij i przytrzymaj klawisz Ctrl.

PONOWNE USTAWIENIE SAMOCHODU

Jeśli przewrócisz samochód, rozbijesz się, zjedziesz z trasy lub twój kierowca wyleci przez przednią szybę, wciśnij R, by ponownie ustawić samochód na torze. Zaraz po ustawieniu rozpoczniesz jazdę, a także przez chwilę będziesz niewrażliwy na zderzenia z obiektami i innymi samochodami.

MENU GŁÓWNE

Wciśnij klawisz Enter na ekranie tytułowym, by przejść do ekranu profilów graczy.

PROFILE GRACZY

Pierwszy ekran, który ujrzysz, to ekran profilów graczy. Tu będziesz mógł założyć nowy profil, kontynuować grę w ramach zapisanego profilu albo skasować istniejący profil. W twoim profilu umieszczone są wszystkie informacje o postępach w karierze, ustawieniach gry i statystykach rozgrywki. Możesz założyć do ośmiu profilów, dzięki czemu wielu graczy może grać w trybie jednoosobowym bez ingerowania w gry innych osób.

Po przejściu przez ekran profilów przejdziesz do menu głównego. Tu będziesz mógł wybrać pomiędzy grą jednoosobową, wieloosobową, opcjami i dodatkami.



TRYB JEDNOOSOBOWY



TRYB KARIERY

Bierz udział w wielu wyścigach zebranych w 3 różnych klasach, aby na koniec zostać mistrzem FlatOut. Zaczynasz karierę z 5 000 kredytów i pustym garażem. Zarabiaj punkty i pieniądze wygrywając kolejne wyścigi, kupuj nowe samochody i ulepszaj już posiadane egzemplarze!

KLASY

Kariera jest podzielona na 3 główne klasy: Derby, Wyścigi i Ulicę, w każdej z tych klas wyróżnia się 3 poziomy. Pierwszy poziom klasy Derby to punkt, w którym rozpoczynasz karierę.
Klasy wzięły swoje nazwy od rodzajów samochodów w nich dostępnych.
Samochody Derby to własnej roboty rzęchy wyciągnięte ze złomowisk, ale wzmocnione i obudowane rusztowaniami, co czyni je idealnymi pojazdami na Derby Destrukcji.
Samochody Wyścigowe są stworzone z myślą o jak najlepszych osiągach i przedkładają funkcjonalność nad estetykę. Samochody wyścigowe nie są tak mocne jak te z klasy Derby, ale nadrabiają to wysokimi osiągami.
Samochody Uliczne są najszybszymi wozami we FlatOut™ 2 i zapewniają zabójcze osiągi w połączeniu z wypasionym wyglądem!

Gdy już zarobisz dość pieniędzy, by kupić samochód z którejś klasy, możesz zacząć brać w niej udział.



SKLEP SAMOCHODOWY

Gdy po raz pierwszy wejdziesz do klasy, oznacza to automatycznie wyprawę do sklepu. Dostępnych jest kilka modeli samochodów, ale w miarę twoich postępów będą pojawiać się kolejne modele. Każdy samochód posiada inne statystyki i prowadzi się go nieco inaczej. Te pierwsze są wyświetlane w polu informacyjnym, jednak żeby naprawdę przekonać się, jak dana bryka jeździ, musisz spróbować – i możesz zrobić to przed zakupem. Za pomocą strzałek w górę i w dół możesz zmieniać sposób pomalowania wybranego samochodu.

EKRAN TRYBU KARIERY



Oto główny ekran w trybie kariery. Tu możesz przejść do ekranu wyboru pucharów, garażu, sklepu lub sklepu z dodatkami, a także zobaczyć, jakie poczyniłeś postępy.



PUCHARY

Każda klasa składa się z pewnej liczby pucharów, które trzeba ukończyć, by przejść dalej. Puchary składają się z serii 2 do 6 wyścigów. Na koniec każdego wyścigu przyznawane są następujące nagrody:

1. miejsce – 10 punktów
2. miejsce – 8 punktów
3. miejsce – 6 punktów
4. miejsce – 5 punktów
5. miejsce – 4 punkty
6. miejsce – 3 punkty
7. miejsce – 2 punkty
8. miejsce – 1 punkt

Aby ukończyć puchar, musisz się na jego zakończenie uplasować na co najmniej 3. miejscu. Tylko pierwsze trzy miejsca dostają nagrody pieniężne, o których wysokości możesz się dowiedzieć w opisie danego pucharu. Puchary można ukończyć w dowolnej kolejności, jednak trzeba ukończyć wszystkie, by przejść na następny poziom.



Dodatkowe imprezy odblokowuje się wygrywając standardowe puchary. Na dodatki składają się mini-gry „Rag Doll", Derby Destrukcji i specjalne tory. Nie musisz brać w nich udziału, by ukończyć tryb kariery. Możesz z nich natomiast skorzystać, by zarobić dodatkowe pieniądze, dzięki którym kupisz lepsze samochody lub udoskonalisz już posiadane.

WYNIKI WYŚCIGU

Na koniec każdego wyścigu zostaną ci przedstawione wyniki wyścigu. Na tym ekranie widać ostateczne pozycje wszystkich zawodników, a także najlepsze czasy okrążeń i czasy łączne. Możesz obejrzeć powtórkę z wyścigu, spróbować jeszcze raz lub wyjść do menu. Podczas powtórki dostępne są następujące opcje.



Wyjdź **Do początku** **Pauza** **Do przodu** **Spowolnienie**

PODSUMOWANIE WYŚCIGU

Ekran podsumowania wyścigu pokazuje twoją pozycję, otrzymane punkty pucharowe oraz uzyskane dodatkowe kredyty. Dodatkowe kredyty dostaje się za zderzenia i sytuacje mające miejsce na torze. Te zderzenia i sytuacje to:

Sytuacja	**Opis**
★ Przywalenie	Lekkie zderzenie
★★ Uderzenie	Średnie zderzenie
★★ Dachowanie	Przewrócenie innego wozu
★★★ Pierdzielnięcie	Mocne zderzenie
★★★★ Lot przez szybę	Wywalenie kierowcy przez szybę
★★★★★ Kasacja	Zniszczenie innego pojazdu

NAJLEPSI KIEROWCY

Dodatkowe punkty przyznawane są również za bycie w czymś najlepszym podczas wyścigu. Kategorie są następujące:

Najlepszy kasownik – gracz, który spowodował najwięcej uszkodzeń podczas zderzeń samochodów.
Mistrz destrukcji – gracz, który zadał najmocniejsze ciosy.
Najszybsze okr. – gracz, który ukończył okrążenie w najkrótszym czasie.
Buldożer – gracz, który najbardziej uszkodził otoczenie.

GARAŻ

Każdy kupiony przez ciebie samochód ląduje w garażu. Możesz posiadać wiele samochodów w każdej z klas. Możesz tu wybrać samochód, a także sprzedać nieużywane egzemplarze.

SKLEP Z DODATKAMI

Możesz tu ulepszyć sześć podstawowych modułów swojego samochodu: KAROSERIĘ, SILNIK, RURĘ WYDECHOWĄ, SKRZYNIĘ BIEGÓW, ZAWIESZENIE oraz OPONY I HAMULCE. W każdej kategorii dostępne są rozliczne ulepszenia. Zaznaczenie ulepszenia spowoduje wyświetlenie informacji, w jaki sposób wpłynie ono na statystyki twojego wozu.

POJEDYNCZY WYŚCIG

Pojedynczy wyścig umożliwia ci wzięcie udziału w nierankingowym wyścigu przeciwko kierowcom sterowanym przez komputer. Wybierz żądane otoczenie i tor, a następnie samochód. Dodatkowe trasy są udostępniane w miarę postępów w trybie kariery.

POJEDYNCZY WYCZYN

Pojedynczy wyczyn to nic innego, jak mini-gra „Rag Doll" przeciwko kierowcom sterowanym przez komputer. Wybierz grę, w którą chcesz zagrać i samochód. Dodatkowe gry są udostępniane w miarę postępów w trybie kariery.

POJEDYNCZA IMPREZA

Na pojedyncze imprezy składają się Derby Destrukcji, trasy żużlowe i szybkie okrążenia. Dodatkowe imprezy są udostępniane w miarę postępów w trybie kariery.

POJEDYNCZE DERBY

Derby Destrukcji to impreza odbywająca się na zamkniętych arenach, gdzie podstawowym zadaniem gracza jest przetrwanie. Tu wszystkie chwyty są dozwolone, a zwycięzca może być tylko jeden. Użyj swego samochodu jak broni, by pokonać innych kierowców. Wygrywa kierowca ostatniego działającego samochodu.

MINI-GRY „RAG DOLL"

WSTĘP



Wywal swojego kierowcę przez przednią szybę w jednej z dwunastu sadystycznych mini-gier toczących się na jednej z dwóch aren. Zdobywaj punkty i stań się Mistrzem „Rag Doll".

WYSTRZELENIE, AKROBACJE I SZTURCHNIĘCIE

Za pomocą samochodu ustaw się w kierunku, w którym chcesz wystrzelić kierowcę. Gdy dotrzesz na pozycję, wciśnij i przytrzymaj klawisz Ctrl. Czas zwolni i pojawi się miernik kąta. Puść klawisz, by ustalić kąt wystrzelenia.

Po tym, jak kierowca wyleci przez przednią szybę, możesz sterować jego lotem za pomocą kursorów, dzięki czemu będziesz mógł precyzyjnie skierować go w pożądanym kierunku. Za pomocą klawisza Ctrl możesz go dodatkowo szturchnąć w górę, ale możesz to zrobić tylko raz podczas każdego lotu.

TRYB WIELOOSOBOWY

TRYB IMPREZOWY



Wybierz tryb imprezowy, by pograć w mini-gry „Rag Doll". W rozgrywce może wziąć udział od 1 do 8 osób, a potrzebować będziesz tylko jednego kontrolera, ponieważ zabawa odbywa się w turach.
Ustaw odpowiednią liczbę graczy. Zostaniesz poproszony o wpisanie imienia pierwszego gracza za pomocą wyświetlonej na ekranie klawiatury. Następnie gracz numer 1 może wybrać samochód. Potem przychodzi kolej na graczy o numerach od 2 do 8. Gdy wszyscy ustalą swoje imię i wybiorą samochód, rozpoczyna się gra.
Zasady są takie same jak w trybie jednoosobowym, ale tym razem konkurujesz z żywymi ludźmi!

ONLINE

Możesz też zagrać przeciwko innym graczom w trybie online w wyścigu, mini-grze „Rag Doll" lub podczas Derbów Destrukcji. Wybierz tryb online w menu gry wieloosobowej.
Wskazówka: Do gry we FlatOut™ 2 przez Internet wymagane jest szybkie stałe łącze (co najmniej 512kbs). W razie problemów z połączeniem zapoznaj się z plikiem ReadMe.

Szybki wyścig
Wybierz tę opcję, by przeszukać Internet w poszukiwaniu wszystkich dostępnych gier. Nie są brane pod uwagę żadne preferencje. Automatycznie dołączysz do pierwszej dostępnej rozgrywki.

Znajdź gry
Ta opcja pozwoli ci wyszukać rozgrywki o zadanych parametrach. Wyszukane zostaną zarówno gry będące na etapie Holu, jak i te już się toczące. Możesz dołączyć do już toczącej się gry i poczekać w Holu, aż gracze do niego powrócą.

Stwórz grę
Możesz założyć również własną grę, korzystając z wyświetlonych na ekranie opcji. Po utworzeniu gry zostaniesz przeniesiony do Holu.

Hol
Znajdziesz się w holu po założeniu lub dołączeniu do gry. Możesz zmienić wybrany dla ciebie samochód, jednak wybór może być ograniczony przez ustawienia wprowadzone przez gospodarza gry. Gospodarz może dowolnie zmieniać rodzaj gry, tryb gry, rodzaj trasy, tor i liczbę okrążeń, wybierając opcję Stwórz imprezę. W Holu widoczne są imiona wszystkich obecnych graczy, wybrane przez nich samochody i poziomy ulepszeń tych samochodów. Wszyscy gracze muszą wybrać opcję Gotów, aby dać gospodarzowi gry do zrozumienia, że może zaczynać. Obok imienia gracza, który oznaczy się jako gotowy, pojawi się znaczek. Gdy wszyscy są gotowi, gospodarz rozpoczyna grę, wybierając opcję Rozpocznij wyścig.

LAN

Do ośmiu graczy może wziąć udział w rozgrywce w sieci lokalnej w wyścigu, mini-grze „Rag Doll" lub w Derbach Destrukcji. Wybierz tryb LAN z menu gry wieloosobowej. Ustawienia gry przez LAN są takie same, jak gry online, brak tylko opcji Szybki wyścig. Opisana powyżej metoda rozpoczęcia gry online ma zastosowanie również w przypadku rozgrywki przez LAN.

OPCJE

OPCJE GRY

Jednostki: km/h / m/h
Ustal, czy liczniki mają pokazywać prędkość w kilometrach czy w milach.
Mapa wyścigu: Tak/Nie
Włącza lub wyłącza wyświetlanie minimapy wyścigu.
Pokaż premie: Tak/Nie
Włącza lub wyłącza wyświetlanie tekstu o zdobytych bonusach.
Pokaż wstęp: Tak/Nie
Włącza lub wyłącza wprowadzenia do kaskaderskich sekwencji „Rag Doll"
Jakość tekstur
Zwiększ lub zmniejsz jakość tekstur.
Pole widzenia
Zwiększ lub zmniejsz zasięg widzenia.

OPCJE DŹWIĘKU

Głośność efektów 0–100%
Zwiększ lub zmniejsz głośność efektów.
Głośność muzyki 0–100%
Zwiększ lub zmniejsz głośność muzyki.

OPCJE STEROWANIA

Sprzężenie zwrotne: Tak/Nie
Włącz lub wyłącz Force Feedback (sprzężenie zwrotne), jeśli twój kontroler posiada taką funkcję.
Siła sprzężenia
Dostosuj poziom Force Feedbacku.
Czułość
Dostosuj czułość wszystkich podłączonych kontrolerów analogowych.
Martwa strefa
Dostosuj wielkość martwej strefy wszystkich podłączonych kontrolerów analogowych.
Przen. napędu: Ręczna/Automatyczna
Pozwala zmienić rodzaj skrzyni biegów na automatyczny lub ręczny.

SKONFIGURUJ STEROWANIE

Dowolnie skonfiguruj sterowanie grą za pomocą wybranego kontrolera.

TWÓRCY GRY

BUGBEAR ENTERTAINMENT

Producent wykonawczy
Janne Alanenpää
Producenci
Jan Hagelberg
Młodszy producent
Jani Pääjärvi
Dyrektor d/s rozwoju działalności
Jussi Laakkonen
Zarządzanie studiem
Mika Zeng
Główny projektant
Janne Alanenpää
Projektanci gry
Reko Nokkanen, Juho Kontio,
Danny Rawles - Empire Interactive
Dyrektor techniczny
Tatu Blomberg
Programiści
Jalmari Härmä, Tero Kuparinen, Timo Kämäräinen, Panu Liukkonen, Pasi Matilainen, Pauli Meriläinen, Timo Saarinen, Mikko Sivulainen, Fred Sundvik
Główny grafik
Mikko Kautto
Główny grafik samochodów
Niko Miettinen
Graficy
Mikael Achren, Tero Antinkaapo, Kari Huttunen, Petteri Huttunen, Jarkko Järvinen, Juha Kauppinen, Jani Kontkanen, Pauli Kosonen, Juha Kämäräinen, Ilari Lehtinen, Hannu Leskinen, Tomi Linja-aho, Jukka Merikanto, Joonas Mäkilä, Piia Pakarinen, Teemu Rajala, Sami Räihä, Pekka Suutari, Markus Tuppurainen, Panu Uomala, Heikki Vehmas
Projekt postaci
Ringtail Studios Ltd.
Jan Hagelberg, Mikael Achren,
Danny Rawles - Empire Interactive
Dodatkowe grafiki
Ringtail Studios Ltd.
Reżyser animacji
Jan Hagelberg
Postprodukcja animacji
Generator Post Ltd.
Producent – Petri Riikonen
Obróbka offline – Jyrki Keränen
Obróbka online – Jari Hakala
Audio – Miska Seppä
Dodatkowa obróbka animacji
Eki Halkka
Nagrywanie
Petri Alanenpää, Stefan Rimaila, Markus Räty
Projektanci dźwięku
Greg Hill – Soundwave Concepts
Pauli Meriläinen
Praktykant w dziale jakości
Antti Wilenius
Narzędzia
FMOD Sound System
© Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994–2005
sPVS™ Visibility Optimization library
Copyright © Hybrid Graphics, Ltd.
Lua 5.1 Copyright © 1994–2006 Lua.org, PUC-Rio.
Hyperfocal Skies
©Copyright Hyperfocal Design Pty Ltd.

EMPIRE INTERACTIVE

Producent
Danny Rawles
Producent wykonawczy
Steve Hickman
Zarządzanie jakością
Dave Cleaveley
Dodatkowe zarządzanie jakością
Steve Frazer
Główny technik d/s jakości
Wayne P. Gardner
Zespół d/s jakości
James Davis, James Knight, Phil Octave, Kyle Brewer, James Nicholas, Gavin Clark, Richard Hughes, Chris Dolman, RelQ Software Pvt. Ltd.
Dodatkowe grafiki i projekty postaci
Ben Willsher
Zarządzanie marketingiem
Rob Noble, Paul Benjamin
PR
Simon Callaghan
Laura Weir – Bender/Helper Impact
Zarządzanie operacjami
Tony Bond
Opakowanie, instrukcja i lokalizacja
Jayshree Mistry, Nicole Smith, Andrew Philp
Empire Interactive USA
Jimmy Lamorticelli, Tadasu Hasegawa
Specjalne podziękowania dla:
Roger Cheung, David Pringle, Tristram Defries, Andy Ericson, Ben Wilkins and Florence Kum.

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA CD PROJEKT

Kierownik projektu
Paweł Ziajka

Menedżer projektu
Michał Cegiełka

Tłumaczenie
Marcin Bojko
Piotr Schmidtke

Menedżer ds. Betatestów
Michał Cegiełka

Betatesty
Marcin Jaśkaczek
Jerzy Daniłko

DTP
Kierownik artystyczny
Robert Dąbrowski

Specjalista ds. DTP
Danuta Sutkowska

Opracowanie graficzne
Agencja mediowa deSignet:
Przemysław Jeż,
Renata Banderowicz

PRODUKCJA
Kierownik produkcji
Michał Bakuliński

Menedżer ds. produkcji
Magdalena Justyna

MARKETING
Marcin Marzęcki
Krzysztof Szulc
Anna Gajda
Krzysztof Szarski
Bartosz Antoniak

MENEDŻER PRODUKTU
Michał Gembicki
Mariusz Duda
Anna Stanulewicz

POMOC TECHNICZNA CD PROJEKT

Przed skorzystaniem z naszej pomocy technicznej zachęcamy do zapoznania się z instrukcją gry. Upewnij się również, że w Twoim komputerze są zainstalowane wszystkie niezbędne uaktualnienia do systemu operacyjnego oraz najnowsze wersje sterowników do urządzeń.
W celu zapewnienia jak najlepszego wsparcia technicznego uruchomiliśmy internetową Bazę Pomocy Technicznej, która jest pomocna w szybkim rozwiązywaniu problemów z uruchomieniem czy działaniem gier komputerowych.
Wystarczy wejść na naszą stronę internetową: http://www.gram.pl/pomoc/ i zapoznać się z najczęściej zadawanymi pytaniami dotyczącymi wydawanych przez nas gier.

Internet:
Pomoc techniczna na naszej stronie internetowej to najlepsza i najskuteczniejsza droga do znalezienia rozwiązania problemu z posiadaną grą. Znajdziesz tam dokładnie takie same odpowiedzi, jakie otrzymasz pisząc lub dzwoniąc do jednego z naszych pracowników pomocy technicznej. Serwis ten jest całkowicie darmowy i dostępny bez przerwy 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

E–mail:
Jeżeli z jakiegoś powodu nie znajdziesz odpowiedzi na nurtujące Cię pytanie na naszej stronie internetowej, możesz zwrócić się bezpośrednio do pracownika pomocy technicznej. Wystarczy, że w naszej bazie pomocy technicznej klikniesz link „Zgłoś problem do pracownika działu pomocy technicznej”.
Sprawdź, czy dokładnie opisałeś problem i czy umieściłeś wszystkie potrzebne informacje na temat Twojej konfiguracji sprzętowej, ponieważ tylko wtedy będziemy mogli szybko i skutecznie pomóc.

Telefon i tradycyjna poczta:
Jeśli jednak nie posiadasz dostępu do Internetu możesz zadzwonić do nas pod numer 022 519 69 66, możesz również wysłać do nas list na adres CD Projekt, Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa (koniecznie z dopiskiem „Pomoc Techniczna”).

Bądź przed komputerem, gdy zadzwonisz do nas lub miej przy sobie zapisane podstawowe parametry konfiguracji komputera, szczególnie: typ karty graficznej, karty muzycznej, procesora oraz wersję systemu operacyjnego, to w dużym stopniu ułatwi rozwiązanie problemu.
Dział pomocy technicznej pracuje od poniedziałku do piątku w godzinach 9.00-18.00, dlatego też nie zastaniesz nas w pracy w sobotę, czy w dni świąteczne.

Reklamacje:
Prosimy, nie wysyłaj do nas żadnych gier czy też samych płyt przed wcześniejszym skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej, być może problem uda się rozwiązać bez ponoszenia dodatkowych kosztów. Jeżeli jednak stwierdzisz, że zakupiona gra ma uszkodzone nośniki, możesz skorzystać z naszej gwarancji.

PRAWA AUTORSKIE / WARUNKI GWARANCJI

Mamy przyjemność oddać w Państwa ręce najwyższej jakości oprogramowanie, dzięki któremu możecie przenieść się w świat komputerowej rozrywki. Jest ono owocem wielomiesięcznej, wytężonej pracy jego twórców, których celem było przygotowanie produktu kompletnegoi satysfakcjonującego Państwa gusty. Akceptując warunki niniejszej umowy i przestrzegając postanowień odnośnie ochrony prawnej tego produktu, dajecie Państwo jego autorom motywację i możliwość dalszej pracy nad podnoszeniem standardu ich gier.
W imieniu firmy CD Projekt, wyłącznego dystrybutora na terenie Polski, prosimy o dokładne zapoznanie się z warunkami niniejszej umowy oraz wszelkimi dodatkowymi warunkami udzielenia licencji (zwanymi łącznie „umową”). Rozpoczęcie korzystania z niniejszego oprogramowania oznacza przyjęcie warunków niniejszej umowy.

Wyłącznym dystrybutorem na terenie Polski jest:
CD PROJEKT Sp. z o.o., ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa

WARUNKI GWARANCJI

1. CD PROJEKT gwarantuje nabywcy, że nośnik, na którym Oprogramowanie zostało dostarczone, będzie wolny od wad materiału i wykonania oraz niezainfekowany wirusami komputerowymi.
2. W przypadku stwierdzania w okresie 90 dni od daty zakupu jakichkolwiek wad fizycznych nośnika, uniemożliwiających korzystanie z Oprogramowania, a powstałych bez winy Użytkownika, CD PROJEKT zapewnia bezpłatną wymianę dostarczonego do magazynu Dystrybutora nośnika (wraz z kopią rachunku kupna), na nowy wolny od wad, bądź przy braku możliwości wymiany zwrot kosztów zakupu.
3. W przypadku uszkodzenia nośnika lub stwierdzenia innych jego wad w dowolnym terminie od daty jego zakupu, Dystrybutor wymieni nośnik na nowy po dostarczeniu uszkodzonego nośnika do magazynu Dystrybutora oraz pokryciu kosztów obsługi reklamacyjnej, pod warunkiem dostępności reklamowanego produktu w ofercie CD PROJEKT Sp. z o.o.
4. Reklamowany nośnik należy przesłać na adres Dystrybutora podany na internetowej stronie: http://www.gram.pl/gwarancja/
5. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego Oprogramowania. Wydawca, będąc zarazem posiadaczem praw autorskich, zapewnia użytkownikowi oprogramowanie w stanie, w jakim jest („jak widać”).
6. Postanowienia zawarte w tej umowie w żaden sposób nie modyfikują i nie umniejszają ustawowych praw konsumenta. Gwarancja CD Projekt stanowi dodatek znacząco je rozszerzający o nowe przywileje i mający na celu umożliwienie klientom CD Projekt szybsze, nowocześniejsze i mniej sformalizowane korzystanie z przysługującej im gwarancji.
7. Gwarancja obowiązuje na terenie Rzeczpospolitej Polskiej.

WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODĘ

1. CD PROJEKT, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo, wyłącza odpowiedzialność za jakiekolwiek szkody specjalne, przypadkowe, pośrednie lub wtórne będące następstwem używania bądź niemożliwości używania niniejszego oprogramowania.
2. W żadnym przypadku odpowiedzialność CD PROJEKT względem nabywcy niniejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty, jaką Nabywca uiścił za grę.

INFORMACJA O PRAWIE AUTORSKIM

1. Jeżeli w sposób wyraźny nie zostało zaznaczone co innego, wszystkie prawa autorskie, zarówno osobiste jak i majątkowe, do wszystkich składników Oprogramowania przysługują Wydawcy. Oprogramowanie to chronione jest prawem autorskim, porozumieniami międzynarodowymi o prawie autorskim oraz innym ustawodawstwem i porozumieniami międzynarodowymi o ochronie praw na dobrach niematerialnych. Naruszenie tych praw podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.
2. Wszystkie znaki handlowe, znaki stosowane do oznaczenia usług, nazwy handlowe użyte w Oprogramowaniu bądź dołączonej do niego dokumentacji są własnością odpowiednich podmiotów i jako takie podlegają ochronie prawnej.

LICENCJA UŻYTKOWNIKA

1. W związku z niniejszą umową Użytkownik nabywa ograniczone, niewyłączne, zbywalne prawo do użytkowania oprogramowania będącego przedmiotem tej umowy.
2. Użytkownik ma prawo do zainstalowania i używania oprogramowania zgodnie z jego przeznaczeniem na jednym stanowisku komputerowym.
3. Rozpowszechnianie, kopiowanie, wykorzystywanie do celów zarobkowych bez pisemnej zgody CD PROJEKT podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.

OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI:

Niektóre osoby narażone na działanie migoczącego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epilepsji lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tych ataków może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych.
Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji, i które nigdy wcześniej nie doznały epileptycznych ataków. Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien, przed uruchomieniem gry, zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.